COLONIZATION: HILFSKARTE NR. 1

FÄHIGKEITENKARTE

Arbeiter im Freien	Produkte	Ort [1]	Ausbildung [2]
Erfahrener Farmer	Nahrungsmittel	Flachland, Savanne, Prärie oder Grassland	S*
Erfahrener Fischer	Nahrungsmittel	Meer	S*
Erfahrener Pelzjäger	Pelze	Waldgebiete, außer Sumpfland	S
Erfahrener Silber-Bergarbeiter	Silber	Berge	S*
Erfahrener Holzfäller	Nutzholz	Waldgebiete	S
Erfahrener Erz-Bergarbeiter	Erz	Hügellandschaften, Berg, Sumpfland, Tundra	S
Meister-Zuckerpflanzer	Zuckerrohr	Savanne, Sumpfland	C*
Meister-Baumwollpflanzer	Baumwolle	Prärie	C*
Meister-Tabakpflanzer	Tabak	Grünland	C*

Kolonisten mit besonderen Fähigkeiten	Produkte	Ort [1]	Ausbildung [2]
Mitreißender Prediger	Kreuze	Kirche/Kathedrale	U
Großer Staatsmann	Freiheitsglocken	Rathaus	U

Handwerker	Verarbeitet ...	Ort [1]	Ausbildung [2]
Meister-Schreiner	Nutzholz zu Hämmern	Zimmerei/Sägewerk	S
Meister-Rumbrenner	Zucker zu Rum	Haus des Rumbrenners/Rumbrennerei	C
Meister-Weber	Baumwolle zu Stoffen	Haus des Webers/Weberei	C
Meister-Tabakhändler	Tabak zu Zigarren	Haus des Tabakhändlers/Tabakladen	C
Meister-Pelzhändler	Pelze zu Mänteln	Pelzhandelsposten/-fabrik	C
Meister-Schmied	Erz zu Werkzeugen	Haus des Schmieds/Schmiede	C
Meister-Waffenschmied	Werkzeuge zu Waffen	Waffenkammer/Waffendepot	C

Sonstige	Fähigkeiten [1]	Ausbildung [2]
Erfahrener Späher	Kann besser Gerüchten nachgehen	S*
Gestählter Pionier	Führt folgende Tätigkeiten schneller aus: Wälder roden, Felder pflügen und Straßen bauen	S
Erfahrener Soldat (Veteran)	Größere Stärke in Angriff und Verteidigung	C
Jesuitenmissionar	Wirksamere Missionen	U

1. Die Anwendung des "Pflügen"-Befehls auf eine Straße oder einen Fluß in einem Quadrat erhöht dessen Ausbeute. • 2. Die Ausbildung muß mindestens in der angegebenen Bildungseinrichtung erfolgen: S = Schulhaus, C = College, U = Universität. • * Diese Fähigkeit kann von den Ureinwohnern erlernt werden.

KAMPFSTÄRKELISTE

Einheit	Stärke	Militäreinheiten	Stärke
Schatzzug	0	Soldat	2
Wagenzug	1*	Dragoner	3
Jeglicher unbewaffneter Kolonist	1*	Erfahrener Soldat (Veteran)**	3
Späher	1	Erfahrener Dragoner**	4,5
Einheiten der Ureinwohner	**Stärke**	Soldat der Kolonialarmee	4
Krieger	1	Kolonialkavallerist	5
Bewaffneter Krieger	2	Soldat der königlichen Armee	5
Reiter	2	Soldat der königlichen Kavallerie	6
Bewaffneter Reiter	3	Artillerie***	7

BEFESTIGUNGSKARTE - VERTEIDIGUNG

Art der Befestigung	Bonus	Art der Befestigung	Bonus
F Befestigte Einheit	50%	Fort	150%
Einpfählung	100%	Festung	200%

Beachten Sie, daß Artillerieeinheiten, die eine befestigte Kolonie verteidigen, bei indianischen Angriffen einen Bonus von 75% erhalten.

FLOTTENÜBERSICHTSKARTE

Schiff	Aktionsradius	Bewaffnung	Stärke	Freie Plätze
Karavelle*	4	Nein	2	2
Handelsschiff*	5	Nein	6	4
Galeone*	6	Nein	10	6
Kaperschiff	8	Ja	8	2
Fregatte	6	Ja	8	2
Kriegsschiff	6	Ja	24	6

* Diese Einheiten können nicht angreifen.

** Kampfstärke erfahrener Soldaten = normale Kampfstärke +50%

*** Artillerieeinheiten weisen in der Verteidigung eine Kampfstärke von 5 auf und erleiden schweren Schaden, wenn sie sich nicht innerhalb einer Befestigungsanlage befinden. Artillerieeinheiten in einer Befestigung erhalten einen Bonus für die Verteidigung gegen indianische Angriffe.

MP322205PA1R

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury,
Bristol BS17 6AY, GB
Tel: +44 (0)454 329510